Розвивати навички критичного мислення, уміння аналізувати інформацію, розпізнавати фейки, джинсу, пропаганду, дезінформацію та маніпуляції в медіа можливо через інтерактивні форми, тобто через ігрову діяльність, тренінги, квести, практичне виконання вправ, тестів.

**Вижити в Інтернеті – місія (не)здійсненна : гра** [Електронний ресурс] / Центр демократії та верховенства права за підтримки USAID та Internews. – Електрон. текст, відеодані. – Режим доступу : [http://game.cedem.org.ua/](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fgame.cedem.org.ua%2F&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw3qOrXmGuaUewuzmUk0SFgE). – Назва з екрана. – Дата звернення : 14.10.2022.

У сучасному світі лайків і репостів ми починаємо свій день з соціальних мереж й Інтернету. Але чи кожен розуміє політику платформ і сайтів? Якщо обрати свого персонажа: користувач, блогер або журналістка, і дати відповіді на 10 питань, то можна дізнатися як зуміти вижити в Інтернеті, нічого не порушивши. Кожна дія впливатиме на чотири показники: фінансовий стан (уникай штрафів!), популярність (репости, підписки, лайки!), законність (поліція уже виїжджає!), приватність (для пересічних користувачів) або впливовість (для блогерів та журналістів). Для кожного героя – своя гра, свої перешкоди і свої правильні відповіді!

**Маніпулятор : гра** [Електронний ресурс] / Texty.оrg.ua ; Ін-т мас. інформ. // Texty.оrg.ua : [незалежне видання]. – Електрон. відеодані. – Режим доступу : [https://texty.org.ua/d/manipulator-game/](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Ftexty.org.ua%2Fd%2Fmanipulator-game%2F&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw0JTl1yEbTMRy-k23Vw6p-O).– Назва з екрана. – Дата звернення : 14.10.2022.

У цій грі за 40-50 ходів ви побачите, до яких маніпуляцій вдаються не надто сумлінні журналісти. З кожним кроком ви викриватимете їх трюки: засипати «зрадою», репостити дописи з соцмереж, підписувати героїв як «Вася П.», «Катерина І.», видавати пересічних громадян за експертів, вигадувати фейки, додавати в заголовки якнайбільше емоцій. Кожен із цих ходів приносить певну кількість балів. На екрані відображається кількість читачів, залежно від того, наскільки вдалим виявився хід. Гра драйвово навчає розрізняти і протистояти маніпулятивному впливу медіа на людину.

**Медіадрайвер. Твій навігатор у світі медіа : онлайн посіб. [квест] з медіаграмотності для підлітків** / Детектор Медіа. – Режим доступу : [http://mediadriver.online/diznatisya-bilshe/](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fmediadriver.online%2Fdiznatisya-bilshe%2F&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw02QYcZ-M4p7mlvMpBB-0K2). – Назва з екрана. – Дата звернення : 14.10.2022.

Ресурс допоможе орієнтуватися у реальності, створеній медіа: зрозуміти, як вона виникла, як змінювалася і за якими принципами діє сьогодні; знати, які можливості для саморозвитку надає доступ до інтернету, як користуватися медіа, не порушуючи законів, і як захистити свою цифрову особистість, як виявляти фейки, маніпуляції та протистояти їм.

Посібник містить не лише текстову інформацію, але й чимало інфографіки, відео та навіть мультики. Навчальний курс – це квест. Кожен розділ – окрема локація. Щоб пройти його, потрібно «зачекінитися» в усіх локаціях – тобто пройти тест після прочитання розділу, отримавши відповідні відзнаки. Підсумком незабутньої пригоди є «Посвідчення кваліфікованого медіадрайвера».

**Медіазнайко : онлайн гра** [Електронний ресурс] / Центр медіаініціатив (Вірменія) ; Інтерньюз (США); АУП; за фінанс. підтримки Всесвітнього банку і USAID. – Режим доступу : [https://www.aup.com.ua/Game/index.html](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.aup.com.ua%2FGame%2Findex.html&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw2t7Krn7BsUzJsTKwEzoNOc). – Назва з екрана. – Дата звернення : 14.10.2022.

«Медіазнайко» – це перша навчальна гра з медіаосвіти в Україні. Її мета – допомогти якомога більше дізнатися про інформаційне/медійне поле. Гра – частина курсу з медіаграмотності, розробленого спеціально для загальноосвітніх шкіл. Суть гри полягає у тому, що потрібно пройти 9 рівнів/ етапів, надати відповідь на запитання, стати журналістом, створити телепрограму, сайт і газету, дізнаючись при цьому як працюють медіа і як вони впливають на споживача інформації.

Навчальну гру «Медіазнайко» розробив і створив Центр медіаініціатив (Вірменія) за фінансової підтримки Всесвітнього банку в рамках програми «Альтернативні ресурси для медіа» в партнерстві з Інтерньюзом (США) і за фінансової підтримки USAID.

Підготовка українського варіанта гри стала можлива завдяки підтримці Програми «Бібліоміст». Адаптувала її до українських реалій команда Академії української преси.

**Пригоди Літератуса : медіаосвітня гра** / АУП, Центр медіаіціатив (Вірменія). – Режим доступу : [https://media.am/literatus/#uk](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fmedia.am%2Fliteratus%2F%23uk&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw3VVx7eY3YQ3uvwqcTVueMA). – Назва з екрана. – Дата звернення : 14.10.2022.

Гру «Пригоди Літератуса» створив Центр медіаіціатив (Вірменія), а українську версію – Академія української преси. Її головний герой – юний принц Літератус. Гра складається з 10 рівнів. Герой проходить 10 світів у пошуках своєї коханої Верітас. Йому доводиться оцінити достовірність і правдивість інформації, яка йому трапляється, перевірити та знайти правду. Допомогти Літератусу можливо, якщо пройти його шляхом: прочитати оповідання і знайти предмети. Наприкінці гри дізнаєшся, чи компетентний ти медіаспоживач?!

**Цифрограм : нац. тест на цифр. грамотність** [Електронний ресурс] / М-во цифр. трансформації України // Дія. Цифрова освіта : [освітній портал]. – Електрон. відеодані. – Режим доступу : [https://osvita.diia.gov.ua/digigram](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fosvita.diia.gov.ua%2Fdigigram&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw0jaS-wdRIbNjkBOotns_ta). – Назва з екрана. – Дата звернення : 14.10.2022.

Цифрограм – це можливість перевірити цифрову грамотність будь-якому громадянину, дати відповідь на 90 запитань. Завдання тесту систематизовані за сферами знань європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.1., адаптованої українськими експертами.